Глава 5: Строительство замка

Теперь, зная основы эволюции замкового дизайна во времена Средних Веков, пришло время приступить к настоящему конструированию вашего собственного замка.

Первый шаг в этом процессе довольно прост: используйте свое воображение. Потратьте несколько минут, чтобы увидеть внутренним взором замок, который хотите построить. Будет ли это маленький форт на фронтире или большая военная постройка в могучей империи? На что будет похожа местность вокруг него? Будут ли местные крепостные поддерживать строительство замка или противиться ему? Когда же вы поймете общую природу своего замка и его цели, тогда можете приступать к делу.

Приобретение земли

Очевидно, что прежде, чем строить замок, необходимо иметь землю, на которой он будет стоять. В типичной игре AD&D есть много способов обрести землю. Одни славные и героические, другие нет. Выбор возможных техник в кампании предоставлен DM'у, а конкретный применяемый способ остается в руках игроков.

Королевские Хартии

Один из наиболее известных путей вступления во владение поместьем – приобретение Королевской Хартии. Хартия – это официальный документ от короля или императора, дающий легальное разрешение индивиду или группе управлять наделом земли именем короны. Как правило, подобные хартии выдаются для земель не входящих в границы королевства, но на которые трон заявляет свои права. Как таковая Королевская Хартия может предоставить землю, на которую заявляет права другое правительство. В подобных случаях возможна открытая война или случайные стычки.

Гранты на землю

Земельный грант предоставляется персонажам, свершившим нечто великое на благо короны. Как правило, награждаемый индивид, получает грант в комплекте с дворянским патентом. Земля, приобретенная таким манером, все еще считается принадлежащей грантодателю, но вассалу даны полномочия во всем, что происходит на ней. Это традиционный способ, которым феодальные королевства разделяются на управляемые секции. Поскольку земельный грант обычно находится в границах королевства, он редко оспаривается.

Завоевание земли

Один из наиболее славных способов вступить во владение землей для строительства замка – взять ее силой. Примеры подобных действий могут включать «освобождение» земли, по праву принадлежащей королю (с его точки зрения), но захваченной иным государством; или захват земли, удерживаемой нацией-противником. Как правило, на земле, полученной таким манером, нет ни единого шанса, что строительство замка будет популярным проектом. В игровых терминах это означает, что мораль рабочих (объясняется в следующем разделе) никогда не будет лучше «средней».

Покупка земли

В некоторых случаях землю для строительства замка можно будет купить у короля или другого индивида. Поскольку многие феодальные королевства не признают права личности (иной, кроме королевской) владеть землей, то такой возможности часто не будет.

Чтобы определить стоимость покупки земли (буде таковая имеется) начинайте с базовой стоимости 100 золотых за акр необработанной земли. Чтобы узнать влияние на стоимость климата, географического положения и поверхности грунта, разделите базовую стоимость на «производственные модификаторы» (см. следующий раздел). Обработанная земля будет более дорогой, земля в городе будет дороже где-то раз в 10, а земля в крупном городе продается по цене в 100 дороже от «истинной» стоимости.

Тем, кто покупает землю, не худо бы иметь в виду, что, как правило, надо покупать не только землю под сам замок, но и под фермы, снабжающие его, под маленькие деревни, где живут работающие на фермах, плюс лесистые земли для охоты и дальнейшего развития. Как видите, покупка земли может стать очень дорогой проблемой.

Заявление прав на землю

Среди искателей приключений и первопроходцев заявление прав на землю является любимым способом обзавестись домашним хозяйством. Если персонаж или партия признаются, как первые люди, кто когда-либо исследовал или начал культивировать данный регион мира, то они могут заявить свои права на него. Если они планируют основать свою собственную страну, персонажи могут заявить права на землю для самих себя. Конечно, если кто-то еще приходит и заявляет свои права (см. «Прыгучую заявку»), то может случиться война. Будем надеяться, что персонажи готовы к такому и будут в состоянии не дать напавшим на них победить себя.

Если игрокам не хватает ресурсов или желания создавать свое собственное королевство, они могут заявить права на землю именем правителя, которому служат. Сделав так, они почти

гарантировано получат Королевскую Хартию или земельный грант, по которому будут считаться правомочными правителями этой области. Короли и императоры почти всегда весьма благосклонны к тем, кто работает над расширением их земель.

Кража или прыгучая заявка

В регионах, которые исследованы лишь частично, или на которые заявлены права враждебным правительством, возможна «прыгучая заявка». Вкратце, войска заходят, заявляют права и со всей возможной скоростью возводят башню или какую-нибудь деревушку. Затем они пытаются удержать землю, часто отстаивая «права первопоселенца» и отбивая попытки прочих восстановить их законные права на эту территорию.

Другая возможность – это кража земли. Хотя это явно невозможно – схватить землю и убежать с ней, существует много нечестных способов вступить во владение. Например, владельца земли можно принудить поставить землю на кон в нечестной карточной игре. На последней раздаче он проигрывает. Еще одна возможность – фальсифицированные купчии или завещания. Как правило, подобными способами приобретения земли пользуются только те, у кого злое мировоззрение.

Лизинг (одалживание)

Хотя это и не распространенная практика, но иногда можно взять собственность взаймы у землевладельца. Это во многом напоминает покупку земли, но предполагается, что лорд будет получать ежемесячную плату – разновидность ренты.

В обмен на это земля переходит под полный контроль взявшего взаймы персонажа. Часто лизинг используется, чтобы дать персонажу шанс начать строительство замка до того, как он раздобудет средства для покупки земли раз и навсегда. Запрашиваемая за лизинг цена может сильно разниться, и DM'у следует базировать месячную плату на стоимости земли (подсчитанной как в разделе «Покупка земли») и относительном богатстве персонажа.

Участок для постройки

Теперь, когда вы определились с тем, как персонаж вступить во владение землей, на которой он хочет строить, пришло время взглянуть на землю как таковую. Проектировщик замка должен принять во внимание климат, в котором будет вестись работа, ландшафт, с которым столкнутся рабочие, поверхность грунта на стройучастке и доступность ресурсов.

Тип климата

Первая часть информации, которую необходимо придумать о замке, это его «тип климата». Как можно представить, строительство замка в умеренном регионе намного легче аналогичного мероприятия на морозном Севере или обжигающей жаре тропиков.

Каждый из шести перечисленных ниже типов климата включает «производственный модификатор (ПМ)». Это число отражает сравнительную сложность постройки замка в данном климате. Значение «1.00» -- это среднее, от которого отличаются все прочие значения. Когда вы записываете тип климата, также записывайте относящийся к нему ПМ. ПМы будут использоваться позже, чтобы определить, сколько будет стоить строительство замка и сколько времени оно займет. Записывая ПМ, помните, что низкое значение отражает лучшие условия и, следовательно, более быстрое и дешевое строительство.

Арктический (4.00)

Эта часть мира знаменита леденящими температурами и, следовательно, враждебными условиями. Земля состоит из снега и льда, хотя изредка в регионе достаточно теплеет для таяния воды. Замок, построенный в таком регионе, наверняка должен снабжаться импортируемой провизией, поскольку местное сельское хозяйство будет невозможным.

Примеры арктического климата в нашем собственном мире включают как арктический, так и антарктический, равно как и вершины некоторых гор.

Субарктический (2.50)

Субарктический климат хоть и не столь враждебен, как арктический, но суров и труден, чтобы в нем работать. Хотя короткий сезон для роста и возможен, за ним следует длинная, смертельная зима. Замки в этой области будут очень маленькие, если будут вынуждены зависеть от собственного сельского хозяйства. При возможности регулярного импорта еды замок может быть и большего размера.

К субарктической категории относятся большая часть Аляски, Канады и Скандинавии, равно как и части Гренландии, Исландии и Советского Союза.

Умеренный (1.25)

Регион отличается отчетливой сменой времен года, с коротким, но достаточным, сезоном роста растений, и хорошим урожаем. Зимы суровые, но при подготовке их можно выдержать.

Примеры умеренных зон на Земле включают Новую Англию, часть Северной Европы и большую часть южной Канады и Советского Союза.

Средний (1.00)

Возможно, наиболее подходящий для человеческих цивилизаций, этот климат отличается довольно мягкими зимами, долгими сезонами роста растений, и, следовательно, весьма комфортен для обитания. В средней зоне можно найти почти любой тип человеческого общества, да и великие империи часто простираются в подобных регионах.

Примеры средних регионов на Земле включают многие из южных Соединенных Штатов и большинство регионов Средиземноморья.

Субтропический (1.25)

Хотя эти регионы примечательны почти круглогодичным сезоном роста растений, в них слишком тепло для оптимального комфорта. Зимы короткие и, как правило, совсем не суровые. Многие регионы в этом климате никогда не видели снега, кроме как высоко в горах.

На Земле в эту категорию попадают большая часть северной Африки и большие куски Южной Америки.

Тропический (1.50)

Самые жаркие регионы в мире, тропики примечательны очень высокими температурами и полным отсутствием зимы. Сезон роста никогда не кончается, но нет никакого спасу от доминирующих в подобных областях суровых температур.

В эту категорию попадают большая часть Центральной Америки и частично Африка, равно как участки юго-восточной Азии и Индии.

География

Следующий важный аспект, который необходимо учесть в потенциальном стройучастке, это география. Говоря самыми простыми словами, необходимо подумать о неровностях ландшафта.

Тут необходимо провести одно важное различие. География области относится только к самой земле, а не к тому, что на ней растет. Так, бесплодная арктическая равнина и ровное поле в умеренном регионе попадают в категорию «равнины». В дальнейшем мы обсудим растительность, вот тогда-то в игру и вступят лесистость и растительность области. Хотя прямо сейчас думайте только о скалах и почве.

Как и в случае с типами климата, география области создает ПМ, каковой и надо записать для использования впоследствии.

Высокие горы (4.00)

Наиболее устрашающие и опасные из географических типов, высокие горы включают лишь самые высокие вершины. Путешествие в и из таких регионов считается практически невозможным, если только для помощи путешественнику не используются магические средства. Даже карлики стараются избегать настолько суровых мест, хотя сильно восхищаются ими.

На Земле в эту категорию могут попасть только горы Тибета.

Средние горы (3.00)

Хотя и не столь вздымающиеся, как высокие горы, эти регионы все равно ошеломляют. Карлики и гномы глубоко любят подобные места и для своих домов подыскивают в первую очередь именно их. Человеческие культуры в подобных местах немногочисленны и крайне редки, но не неизвестны.

Швейцарские Альпы и Скалистые Горы имеют области, попадающие в эту категорию.

Низкие горы (2.00)

И они суровы и бросающи вызов, но все же эти области гораздо дружелюбнее к человеческим обществам, чем прочие типы гор. Культуры, что процветают в подобных регионах, склонны быть маленькими, ибо трудности, присущие таковым местам, делают проблематичным, если не невозможным, снабжение больших городов.

В нашем собственном мире Белые Горы Новой Англии и части Апалач по всему востоку Соединенных Штатов попадают в эту группу.

Предгорья (1.50)

В отличие от низких холмов, каковые можно обнаружить во многих частях типичного игрового мира AD&D, эти регионы примечательны своим суровым ландшафтом и разоренной природой. Они грубы и опасны, и часто живущие среди них считают, что живут в горах.

В эту категорию попадают области типа Греции, Турции и Италии.

Холмы (1.00)

Очень распространенный тип географии, холмы весьма подходящи для большинства человеческих культур. Они даю преимущества пересеченной местности без связанных с горами и иже с ними опасностей и трудностей.

Большая часть Соединенных Штатов и Европы покрыта холмами.

Равнины (0.75)

Равнины – это регионы с протяженным, плоским ландшафтом без больших географических отметин. Там нет природных ветроломов, и часто дуют сильные ветра и им подобные. Несмотря на это, при гостеприимном климате равнины идеальны для большинства занятий.

Прекрасными примерами этого типа территории являются средний запад Соединенных Штатов и центральная часть Советского Союза.

Поверхность грунта

Третьей важной чертой стройучастка является поверхность грунта. По большей части это относится к присущей этому региону растительности. Например, если строительство замка в горах может оказаться трудным, то, покрыв горы густыми джунглями, мы сделаем его почти невозможным.

Каждый тип поверхности грунта имеет относящийся к нему ПМ, запишите это число, когда определите тип поверхности на стройучастке, чтобы в дальнейшем использовать его в строительном процессе.

Джунгли (3.00)

Наиболее трудный тип поверхности грунта, с каким приходится иметь дело. Сочетание густого подлеска, возвышающихся деревьев и прочих неподходящих условий делают строительство в джунглях весьма бесперспективным. Джунгли также примечательны обитающими в них опасными монстрами и животными.

Примеры джунглей на Земле включают тропические леса Южной Америки и сердца Африки.

Густой лес (2.00)

Хотя он не столь тяжел для расчистки и работы, как джунгли, густой лес все еще бросает большой вызов любой строительной бригаде замка. Он будет сопротивляться большими деревьями, плотным подлеском и откровенно опасной флорой и фауной.

В эту категорию попадают регионы Земли, включающие леса на северо-западе Соединенных Штатов.

Редколесье (1.50)

Редколесье обычно для многих мест среднего игрового мира AD&D. Там может быть трудно работать, но большинство строительных бригад в состоянии одержать верх над подобной растительностью с небольшим трудом. Вдобавок, флора и фауна подобных регионов намного менее опасна, чем окружающая среда джунглей и густого леса.

Многие места в Северной Америке и Европе покрыты редкими лесами.

Кустарник (1.00)

Этот тип поверхности грунта распространен в местах, где почва не особо плодородна, либо условия еще как-то слишком суровы для содержания больших растений. Кустарник – это откровенно общая категория, подразумевающая любую область без больших деревьев, где господствуют кусты, кустарники и подобные маленькие растения. Опасные животные редки, а строительство в подобном регионе откровенно легко.

Кустарники обычны среди морских побережий Новой Англии и в более холодном климате мира, например, в Канаде.

Луга (0.75)

Термин «луга» относится не только к обширным регионам саванн и вельдтов, но также ко всем сельскохозяйственным областям. Как правило, дефицит густой растительности, и отсутствие опасных животных делает эти регионы очень подходящими для задачи строительства замка.

В эту категорию попадают многие места среднего запада Соединенных Штатов, равно как сельскохозяйственные регионы Канады и Советского Союза.

Бесплодные (1.50)

Бесплодные регионы примечательны абсолютным отсутствием растительности. Однако, как правило, это означает, что они плохо подходят для строительства из-за состояния почвы. Хотя в подобных местах и не столь тяжело работать, как в пустынях, они подвержены сильным ветрам, что делает жизнь тяжелой для тех, кто вынужден там жить и работать.

Примеры бесплодных земель на Земле включают прерии Соединенных Штатов и степной регион Советского Союза.

Пустыня (2.00)

Две вещи делают тяжелым строительство в пустыне: нехватка воды или прочих ресурсов и неподходящая природа самой почвы. Хотя и возможно строить в пустыне, это будет нелегко.

На Земле в эту категорию попадают пустыни Сахара и Гоби.

Болото (2.00)

Болота, топи и иже с ними примечательны своей враждебностью к человеку и его проектам. Изобилие опасных животных, мягкая и мокрая земля, враждебный климат. Есть очень мало мест, столь же устрашающих для рабочих и инженеров.

Примеры болот на Земле включают Эверглэйд в Северной Америке и части бассейна реки Амазонки.

Доступность ресурсов

Другой важный аспект, коий необходимо принять во внимание для строительства, се ресурсы и снабжение. Если замок строится в Арктике, тогда камень и еду необходимо завозить черт знает откуда. Прочтите этот раздел и определите, какая категория лучше описывает условия, в которых будет строиться конкретный замок.

Далеко и мало (2.00)

Это категория используется, когда ресурсы (камень, еда, инструменты и так далее) находятся далеко от стройучастка и пребывают в недостаточных количествах. Хотя это наихудший из возможных вариантов, иногда он неизбежен.

Далеко и много (1.50)

В этом случае ресурсы и предметы снабжения в достаточном количестве, но очень далеко и должны транспортироваться к участку. Это довольно распространенное явление.

Близко и мало (1.25)

В этом случае предметы снабжения находятся под рукой, но в недостаточных количествах. Хотя это в любом случае и не лучший вариант, это наиболее распространенные условия. Как правило, замки будут строиться из местных материалов, даже если те и не лучшего качества.

Близко и много (1.00)

Хоть и самое лучшее из условий, это редкий случай. Чтобы попасть в эту категорию, стойучасток должен быть возле источника высококачественного снабжения. Наиболее обычным случаем такого стройучастка может быть строительство замка для защиты большого города, чье главное занятие это шахты и работа с камнем – очевидно, не каждодневное событие.

Рабочая сила

Теперь, определившись с физической природой местности, и записав ее различные производственные модификаторы, можно переходить к следующей фазе дизайнерского процесса. В этом разделе речь пойдет о людях, живущих в местности, где собираются строить замок.

Как и в случае с предыдущим разделом «Участок для постройки», все из следующих характеристик будут генерировать ПМ, который надо записать для дальнейшего использования.

Местная социальная структура

Природа местных жителей и их родная культура будут оказывать большое влияние на строительство замка. Причина этого довольно проста – большая часть реальной рабочей силы вербуется из этих людей. Если они являются, к примеру, кочевниками, в чьей истории отсутствует строительство больших, постоянных сооружений, то работать с ними будет трудно. Хотя они могут не противиться напрямую строительству, у них не будет достаточного понимания того, что они делают, или умения обращаться с нужными инструментами. Внимательное руководство и наблюдение за такими работниками будет дорогостоящим и займет немало времени.

Кочевая (2.50)

Кочевой народ путешествует с места на место всю свою жизнь. Они не строят долговременных сооружений, и не знакомы с самим понятием «длительный проект». Поэтому, их обучение будет нелегким, а сами они будут склонны думать о своей работе как глупой и бесцельной. Зачем строить столь необъятную штуковину, если все мы через несколько месяцев уйдем отсюда?

Полукочевая (1.75)

Хотя эти культуры имеют много общих черт с кочевыми, они и впрямь строят более долговременные сооружения, куда можно возвращаться много раз. Например, могут воздвигнуть центральный храм, к которому несколько различных племен могут съезжаться на короткий период каждый год. Хотя работать с полукочевниками тяжело, это отнюдь не столь удручающе, как работа с кочевниками.

Примитивная земледельческая (1.25)

Эти люди начали понимать важность земледелия и тому подобного. Хотя менее развитые культуры и склонны быть жертвами окружающей среды, эти люди начали сопротивляться и даже изменять местную экологию, чтобы та удовлетворяла их нуждам. У них есть постоянные поселения, где они живут круглый год, и довольно примитивное понимание идеи земельной собственности.

Земледельческая (1.00)

Типичные для феодальной культуры, земледельческие общества имеют организованные фермы, знакомы с севооборотом и подобными приемами сельского хозяйства, и прекрасно понимают, что такое земельная собственность. Они признают важность большого укрепления, как выгодного для них и их общества.

Развитая земледельческая (0.75)

Более развитые, чем типичное феодальное общество, развитые земледельческие культуры почти требуют наличия замка или башни в своем регионе, как символа силы, процветания и способности. Также их умения и знания строительных техник намного превосходят те, которыми владеют не столь развитые культуры.

Умелость рабочих

Следующая важная категория – это умелость рабочих. Если замок строится людьми с природной склонностью к работам с камнем и проектированию крепостей, типа карликов, тогда работа будет быстрее, дешевле и лучшего качества. Хотя можно поспорить, дескать, дешевле будет нанять неумелых рабочих, так как им можно меньше платить, но при этом не принимается во внимание время и деньги потерянные из-за обучения, ошибок и нехватки рабочей гордости.

Как правило, следующие категории подразумевают, что рабочие бригады в основном неумелы, но управляются мастеровыми и лицами, обладающими знанием и опытом. Если никакие опытные профессионалы недоступны, DM вправе уменьшить умелость рабочих на один уровень. Если по какой-то причине доступны множество экспертов, умелость рабочих можно увеличить на один уровень.

Очень низкая (3.00)

Эта категория включает всех не знакомых со строительством больших сооружений людей, типа дриад, сильфов и подводных. Вдобавок она включает тех, кем необходимо постоянно управлять, либо не являющихся свободно-мыслящими, типа нежити или персонажей, действующих под влиянием какой-либо разновидности умственного господства.

Низкая (2.00)

Этот класс рабочих незнаком с работой с камнем или подобными строительными проектами, но сама идея не является полностью чуждой. В эту категорию попадает типичный «человек с улицы». Вдобавок некоторые расы, за кем не замечены широкомасштабные строительства (типа людей-ящериц и троглодитов) могут попасть в эту группу.

Средняя (1.00)

Как правило, почти для любого строительного проекта можно нанять рабочих такого сорта, если только этому не препятствуют необычные обстоятельства. У членов этой группы природная склонность к работе с камнем, скажем, у среднего карлика либо умелого строительного рабочего-человека.

Хорошая (0.75)

Рабочие из этой категории примечательны своим талантом, производительностью и рабочей этикой. С ними можно рассчитывать, что ошибок будет мало (если будут вообще), и что необходимые исправления будут сделаны без напоминаний. В эту категорию попадает бригада опытных каменщиков-карликов.

Очень хорошая (0.50)

В эту категорию попадают самые умелые из всех строительных бригад. Они почти не делают ошибок, у них очень мало несчастных случаев, и они способны, не боясь провала, подрядиться на наиболее вызывающие проекты. В эту категорию попадают легендарные карличьи ремесленники, равно как каменные великаны и подобные расы.

Мораль рабочих

Конечно, как бы ни был хорош стройучасток, или как бы ни были умелы рабочие, низкая мораль может подписать проекту приговор. На самом деле, высокоумелые рабочие на проекте, который они не поддерживают, могут вызвать катастрофу, поскольку они могут саботировать проект коварно и разрушительно.

Очень низкая (3.00)

Можно утверждать, что рабочие из этой категории будут использовать малейшую возможность уклониться от работы, саботировать проект и работать весьма плохо. Из-за необходимости в надзоре и постоянного переделывания ошибок время и стоимость строительства сильно возрастают. В эту категорию попадают рабы и заключенные, также как и не имеющие свободы воли (скелеты, зомби, или лица, под некоей формой умственного господства).

Низкая (2.00)

Хотя рабочие из этой группы и не будут намеренно вредить проекту, не будут они и намеренно помогать. Небольшие проблемы, которые легко можно было исправить на ранних стадиях, будут игнорироваться, что впоследствии может вызвать потенциальную катастрофу. Характерно бездельничанье и низкий темп работ. Бригада с обычно «средней» моралью может упасть в эту категорию из-за плохих рабочих условий или жестокого надзора.

Средняя (1.00)

Если нет необычных условий, которые могут повлиять на отношение строительной бригады к проекту, рабочие попадают в эту категорию. Поддерживать этот уровень морали достаточно просто, если надзиратели компетентны и умелы, условия относительно хороши, и проект не причиняет ущерб интересам рабочих.

Высокая (0.75)

Рабочие с высокой моралью склонны быть заинтересованными в проекте по той или иной причине. Например, они могут быть солдатами, которых разместят в замке, или могут признавать его необходимость для защиты себя от соседнего государства. Какой бы ни была причина, они

будут работать усердно и стараться делать все возможное для ускорения проекта и обеспечения высокого качества сооружения.

Очень высокая (0.50)

Это наиболее мотивированные рабочие силы из доступных, они могут долгими часами вкалывать в плохих условиях почти не ворча и не ропща. Можно быть уверенным, что они предпримут необходимые действия, как только заметят проблему (ли потенциальную проблему). Их работа будет наилучшего качества, и они сделают все возможное ради интересов проекта.

Примеры этой категории включают фанатичных последователей популярного религиозного или военного лидера, и оруженосцев игровых персонажей.

Определение окончательного производственного модификатора

Теперь, когда мы определили все главные факторы, влияющие на то, насколько просто построить замок, пришло время подсчитать итоговый производственный модификатор для замка. Для этого просто перемножте все полученные ПМы. Результат лучше всего округлить до второго знака после запятой.

Замок на болотах

Чтобы проиллюстрировать процесс проектирования, сделаем паузу и представим вам пример строительства замка. Те из вас, кто знаком с первой книгой из этой серии «Источники кампании и руководство по катакомбам», узнают «Замок на болотах» из этого текста. Для тех из вас, кто не знаком с ним, мы приводим карту и краткое описания строения в конце этой главы.

Замок на болоте построен в умеренном климате (производственный модификатор 1,25) на местности, состоящей преимущественно из холмов (ПМ 1,00). В регионе вокруг замка господствуют болота и топи (ПМ 2,00) а доступные ресурсы находятся довольно далеко, но хорошего качества (ПМ 1,50).

При определении состава рабочей силы, мы решили, что местная культура – земледельческая (ПМ 1,00). Местные жители, призванные на строительство замка, являются типичными людьми. Однако, из-за того, что замок строится по распоряжению короля, он послал для надзора бригаду экспертов. Учтя это, DM решил, что их влияние улучшит умелость рабочих с «низкого» до «среднего», что дает ПМ 1,00. Из-за того, что местных людей раньше беспокоили набеги из болот, они поддерживают строительство замка, т.е. считается, что у них высокая мораль (ПМ 0,75).

Сложив вместе все имеющиеся числа, мы получим следующие модификаторы:

Умеренный климат	1.25
Холмы	1.00
Болото	2.00
Ресурсов много, но далеко	1.50
Земледельческое общество	1.00
Средние работники	1.00
Высокая мораль	0.75

Чтобы определить итоговый производственный модификатор, мы перемножим все эти числа (округляя до второго десятичного знака), получая ПМ 2,81. Как вы понимаете, место, выбранное для строительства, трудно назвать идеальным, несмотря на энтузиазм рабочих.

Таблица модулей замка

Тип модуля	Тех. уровень	Время	Золото
Барбакан, малый	4	1665	28600
Барбакан, средний	5	2050	35200
Барбакан, большой	6	2880	49500
Здание, малое каменное	3	64	2000
Здание, среднее каменное	3	96	3000
Здание, большое каменное	3	144	4500
Здание, великое каменное	4	300	10000
Здание, огромное каменное	4	600	19000
Здание, малое деревянное	1	8	40
Здание, среднее деревянное	1	12	60
Здание, большое деревянное	1	18	90
Здание, великое деревянное	2	40	200
Здание, огромное деревянное	2	75	375
Траншея	1	2	10
Подъемный мост	2	40	550
Надвратное укрепление, малое	5	1950	33275
Надвратное укрепление, великое	6	4625	40620
Надвратное укрепление, огромное	7	6410	110800

Ров/канал	3	6	30
Насыпь	1	2	10
Частокол	1	1	5
Башня, малая круглая	4	720	12000
Башня, средняя круглая	5	900	15000
Башня, большая круглая	6	1260	21000
Башня, малая квадратная	3	840	14000
Башня, средняя квадратная	4	1080	18000
Башня, большая квадратная	5	1440	24000
Туннель	4	25	100
Стена, каменная	3	30	500
Стена, каменная с надстройкой	4	36	600
Стена, каменная с гласисом	5	44	720
Стена, каменная с навесной бойницей	6	53	864
Стена, каменная с задней дверью	4	5	100
Стена, деревянная	1	1	5

Проектирование замка

Вот и подошло время подумать о самом замке. Какими характеристиками он будет обладать? Насколько он будет велик? Эти и другие важные аспекты будут решаться сейчас.

Проектирование замка – это модульный процесс. Например, простая сторожевая застава может состоять из четырех круглых башен (по четыре этажа каждая), соединенных прочной каменной стеной (также высотой в четыре этажа), с простейшим надвратным укреплением, расположенным в центре одной из стен, через которое в замок будут входить. Исходя из этого базового описания постройки, мы можем спроектировать весь замок.

Модули замка

При проектировании замка могут применяться следующие модули. Однако, выбирая, какой модуль использовать, не забывайте учесть уровень местной технологии (он определяется в начале процесса проектирования).

Описание модулей

Многие из использованных выше в таблице терминов могут быть неясны для тех, кто незнаком со средневековой архитектурой. Кроме того, действительная конструкция, скажем, барбакана может сильно различаться в разных королевствах. Поэтому, чтобы сделать применение модулей в проектировании замка полностью ясным, мы приводим следующее описание.

Читателям следует обратить внимание, что размеры, данные в описаниях различных модулей, -- это внутренние размеры. Так, малая квадратная башня, описанная как 30’x30’ из-за стен толщиной 10’ имеет внешние размеры 50’x50’.

Барбакан (навесная башня)

Барбакан – это тип конструкции, предназначенный для защиты замковых врат от атакующих. В этом смысле он очень похож на надвратное укрепление, в которое он впоследствии эволюционировал. Барбаканы размещаются на внешней и отсекающей стенах замка.

Малые барбаканы состоят из двух малых круглых башен, расположенных на расстоянии 20’ друг от друга, чьи верхние секции соединены каменной стеной. Пространство под висячим строением обычно предназначено для ворот, но иногда может пустовать. В нашем модуле подразумевается обязательное наличие ворот.

Средние барбаканы состоят из пары средних круглых башен, расположенных на расстоянии 20’ друг от друга и связанных малым каменным зданием. Опять таки, подразумевается наличие ворот под зданием.

Большие барбаканы также базируются на двух средних круглых башнях, но на расстоянии 40’, и связанны они большим строением.

Во всех случаях, в полах и стенах связывающего строения имеются амбразуры, через которые можно обстреливать атакующих. Далее, подразумевается, что каждая башня, малая или средняя, имеет два этажа (30’).

Здания, каменные

Каменные здания в основном используются во дворе замка, и на самом деле не являются частью замка. Если кто-то хочет построить себе дом, склад, лавку или другое строение (как в пределах замковых стен, так и в маленькой деревне), он может использовать данные здания.

Малые здания в основном квадратной формы. Стены в среднем 2’ толщиной и 15’ высотой. Внутренняя площадь здания 400 кв. футов (обычно 20’x20’).

У средних и больших зданий аналогичные стены, но площадь, соответственно, 800 кв. футов и 1800 кв. футов. Обычно, размеры среднего здания 40’x20’, а большого – 60’x30’.

Великие каменные здания двухэтажны, вздымаясь на 30’. Как и у других каменных строений, их стены в среднем 2’ толщиной (у фундамента толще, у крыши тоньше). Площадь каждого из двух этажей великого здания 1800 кв. футов, обычно размерами 30’x60’.

Огромные каменные здания – это нечто большое и впечатляющее. Они достигают высоты 45’, будучи трехуровневыми. Здание обычно 80’ в длину и 40’ в ширину, что дает площадь каждого этажа в 3200 кв. футов. Возможны иные формы и размеры, но внутренняя площадь останется такой же.

Здания, деревянные

Подобно каменным зданиям, следующие строения расположены внутри замковых стен в качестве надворных служб. Кроме того, они составляют большинство зданий в городе, деревне или еще какой общине. Размеры, приведенные для каждого из них, наиболее распространенные, но строители ни в коем разе не ограничены ими. При определении стоимости и времени работы для нестандартного здания, базируйте свою оценку на площади его ближайшего эквивалента из данного списка.

У малых, средних и больших деревянных зданий очень тонкие стены, обычно только несколько дюймов толщиной. Малые здания имеют размер 20’x20’, что дает площадь 400 кв. футов. Средние здания – 40’x20’, площадью 800 кв. футов. Большие здания, часто используемые для хранения или под лавки, -- 60’x30’, площадью 1800 кв. футов.

Великие деревянные здания имеют два этажа и высоту в 30’. Их длина 60’, ширина 30’, площадь каждого этажа 1800 кв. футов.

Огромные деревянные здания трехэтажны, высотой 45’, размерами 80’x40’. Площадь каждого этажа 3200 кв. футов, что дает в сумме 9600 кв. футов.

Траншея

В системе замковой защиты траншеи служат для того, чтобы сделать пространство, которое должны пересечь атакующие, неровным и опасным. Отвлекая свое внимание на преодоление траншей или прочих препятствий, атакующие становятся гораздо уязвимее для стрельбы обороняющихся.

Каждая секция траншеи 10’ длиной, 10’ шириной и 5’ глубиной. Следовательно, траншея длиной 100’ будет состоять из 10 траншейных модулей. В отличие от рва, траншея не замкнута, и не наполняется водой, хотя после дождя может быть залита водой.

Подъемный мост

Подъемный мост (включая маленькое строение, из которого им управляют) используется, чтобы иметь возможность пройти через траншеи, рвы и прочие оборонительные сооружения замка. Средний подъемный мост 20’ в длину и 10’ в ширину. Можно создать и большие разновидности, соединив два или более мостовых модуля. Подразумевается, что подъемный мост изготовлен из твердой древесины, и для увеличения прочности укреплен (или даже окован) металлом.

Надвратное укрепление

Главный этап в эволюции замка. Надвратное укрепление позволяет защитникам замка противостоять нападающим до того, как те достигнут собственно главных врат. По сути, надвратное укрепление весьма похоже на барбакан, который вынесен за замковые стены и соединен с ними парой прочных каменных стен. Даже с пробитием внешней заставы надвратного укрепления, стены позволяют создать поле смерти, что делает финальную атаку на ворота даже более трудной.

Малое укрепление состоит из двух малых круглых башен и связующего строения – собственно, это и есть малый барбакан – вынесенных где-то на 20’ за главные врата замка. От фланговых башен к главным вратам идут две стены 15’ высотой, соединяя строение с замком.

Великое укрепление намного больше и включает четыре средние круглые башни. Две находятся спереди, как и в малом укреплении, две другие встроены в замковые стены вокруг самих главных врат. В этом случае задние башни позволяют вести лучший обстрел в поле смерти между замком и внешним укреплением, также они могут поддержать передние башни в отражении атак. Люди из передних башен могут пройти в замковые башни по верху стен (это дает частичное прикрытие от вражеских лучников). Во время сражения такая попытка будет небезопасной.

Огромное укрепление – это последнее слово в защите ворот. Оно слагается из четырех больших башен, расположенных тем же образом, что и башни великого укрепления, и может долгое время отражать огромные силы противника. Две передние башни установлены на расстоянии 30’ от замка и 40’ друг от друга. Полностью закрытый каменный переход идет по верхним секциям двух фланговых стен, что позволяет легко и безопасно перемещаться из башен в замок и назад.

Ров/канал

По мере развития технологии, естественно возникла идея сделать траншеи еще более эффективными, наполнив их водой. Следовательно, по сути, ров – ничто иное, как замкнутая траншея, что позволяет иметь в ней воду. Каналы используются, чтобы соединить ров с

естественным водоемом, из которого он и заполнится. В некоторых случаях может возникнуть необходимость в возведении запруды, чтобы отвести воду в ров. Запруды строятся как каменные стены, но стоят вдвое больше и строятся вдвое дольше.

Иногда возможно наполнить ров опасными животными, что позволяет увеличить его эффективность во время атаки. Подробности будут зависеть от воображения DM'а. Однако важно иметь в виду, что неразумные стражи рва будут атаковать защитников наряду с нападающими, а разумным обитателям понадобится некая причина, чтобы согласиться на должность «стража рва».

Насыпь

Для защиты замка мудро не только окружать его стенами, но и строить на возвышенности. В случаях, когда естественных курганов или насыпей не имеется, можно создать рукотворную. Как правило, один модуль насыпи означает участок площадью 10'x10' поднятый на 5'. Следовательно, если поднимаем участок 400'x400' (160000 кв. Футов), то для подъема на 5' над уровнем земли потребуется 1600 модулей насыпи.

Частокол

Частокол – это забор из деревянных колов (обычно около шести дюймов толщиной), установленный в качестве защиты от вражеских атак и им подобного. Частоколы часто ставятся вдоль внутреннего края траншеи или рва, чтобы затруднить проход через них. Модуль частокола тянется на 10' в длину и 5' в высоту.

Башня, круглая

Закругленные башни дают лучшую защиту от вещей типа буров и саперов. Как правило, внутри они будут слегка меньше своих квадратных родственников, и требуют меньше камня. Следовательно, и строительство будет в чем-то дешевле. Однако технология, требующаяся для строительства подобных конструкций, может быть не всегда доступной для проектировщика замка.

Малые башни этого типа имеют внутренний диаметр 30' – пространство, доступное для использования, – и внешний диаметр 50'. Подразумевается, что единичный модуль будет двухэтажным (30' высотой) со средней толщиной стен 10'. Конечно, это подразумевает, что стены будут внизу шире, вверху уже. Бойницы в стенах будут пропускать внутрь свежий воздух и позволять сидящим внутри обстреливать войска снаружи.

Средние и большие башни во многом напоминают своих малых кузин. Снова таки, подразумевается, что они 30' высотой, и разделены на два уровня. У средних башен внутренний диаметр будет 40', а у больших – 60'.

Соединив вместе два и более модуля, можно строить большие башни. Если конструкция стоит отдельно, тогда второй модуль должен быть на размер меньше нижнего. Следовательно, большая круглая башня может служить основанием для средней круглой башни, а та – для малой. Если конструкция поддерживается стеной, тогда две одинаковых башни можно ставить друг на друга. Следовательно, шестиэтажная башня, поддерживаемая стеной, может состоять из двух больших башен внизу и одной средней наверху. Возможны исключения, но они редки, дороги и трудны в построении без магической помощи.

Башня, квадратная

Пусть не такие прочные и более дорогие квадратные башни строить проще, чем круглые. Следовательно, они будут чаще встречаться. Квадратные башни имеют те же базовые размеры, что и круглые, а башенный модуль снова подразумевает высоту 30' и два внутренних уровня. Доступное внутреннее пространство в квадратной башне немного больше, чем в круглой того же размера, поскольку комната не закруглена.

Малая башня имеет внутри 30'x30', с внешними размерами 50'x50'. Средние и большие башни соответственно 40'x40' и 60'x60'. Квадратные башни можно объединять как и круглые. Далее, если ограничения на размеры позволяют, то на квадратную башню можно ставить круглую.

Туннель

Туннельный модуль представляет собой подземную комнату в 1000 куб. футов. Обычно, это секция длиной, шириной и высотой по 10', но размеры могут меняться в зависимости от необходимости и цели. Например, комната с размерами 20'x40' и высотой 10' имеет объем 8000 кубических футов, для нее потребуется 8 туннельных модулей.

Стена, каменная

Подразумевается, что типичная секция стены имеет 10' длины, 10' толщины и 15' высоты. Подобно башням, стены можно ставить друг на друга, следуя при этом таким ограничениям. На каждый модуль, который собираются поставить сверху, необходимо добавить по одному модулю на каждые 50' стены (округляя вверх). Следовательно, если мы планируем стену высотой в 3 уровня (45') и длиной 50', то для усиления необходимо добавить 2 модуля к нижнему уровню и один ко второму. Таким образом, наша стена 3 уровней высоты и 50' длины потребует 15 модулей для себя плюс три модуля для усиления.

Помимо самой стены, на высших технических уровнях доступно немало вариантов. В некоторых случаях подразумевается наличие у стен определенных характеристик, описанных в следующем тексте.

Надстройки – деревянные конструкции, добавляющиеся к верху стены. Поскольку они выступают наружу замка и имеют множество отверстий в полу, защитники могут заходить в них и стрелять в атакующих у подножия стены. Однако, будучи деревянными, надстройки уязвимы для огня и артиллерии.

Гласис – дополнительная секция из камня, добавленная к основанию стены, наклоненная наружу, что создает наклонное или косое основание. Мало того, что это увеличивает устойчивость стены против буров и саперов, благодаря гласису вещи типа кипящего масла разбрызгиваются, когда защитники льют их на атакующих возле гласиса. Подразумевается, по желанию, что к стене с гласисом можно добавить надстройки.

Навесные бойницы замещают надстройки, как средство нападения на врагов под стенами замка. Прогресс в технологии позволяет строить саму стену с каменным навершием, которое служит той же цели, но намного менее восприимчиво к атакам. Как и в случае с надстройками, навесные бойницы испещрены отверстиями, чтобы атаковать тех, кто под ним. Подразумевается, что у стены с навесными бойницами имеется и гласис.

Задние двери – это маленькие воротца, позволяющие одному-двум людям выскользнуть из замка, не привлекая к себе внимания. Это не потайные двери, но открываются они гораздо незаметнее главных врат. Стоимость для стены с задней дверью добавляется к стоимости всего прочего, типа навесной бойницы. Следовательно, постройка секции стены с навесной бойницей и задней дверью потребует 58 недель и 964 золотых.

Стена, деревянная

Подразумевается, что секция деревянной стены имеет в длину 10’, толщину 3 дюйма и высоту 15’. Из них можно делать как заставы, так и внутренние стены больших строений. Например, пол большого укрепления считается как деревянная стена, равно как и крыша, если та сделана из досок. Используя подобным образом модули деревянных стен, просто учитывайте, что их площадь поверхности 150 кв. футов. Для примера использования модулей деревянных стен таким образом см. «Замок на болотах» в конце этого раздела.

Планировка замка

Теперь, понимая, что собой представляют различные модули, и для чего они служат, переходите к вычерчиванию грубого поэтажного плана замка, который вы хотите построить. Нет нужды излишне детализировать или усложнять, просто уясните, сколько и каких модулей вам понадобится.

Замок на болотах

Чтобы помочь вам лучше понять эту фазу процесса проектирования, мы снова перейдем к нашему примеру – «Замку на болотах». Как вы знаете, мы уже определили различные характеристики окружающей среды и общества, которые будут влиять на строительный процесс, теперь мы должны спланировать сам замок.

Глядя на поэтажный план замка в конце этой главы, вы увидите, что укрепление будет иметь четыре квадратных башни, каждая высотой четыре этажа. Поскольку стандартный башенный модуль имеет высоту только в два этажа, необходимо взять восемь модулей. Из-за того, что башни будут поддерживаться стенами, для верхней и нижней части можно будет взять модули одного размера. Замок не планируется как великая крепость, поэтому проектировщик выбрал малые башни.

Далее, переходим к стенам, соединяющим башни. Расстояние между башнями – 110’, следовательно, для нижнего уровня стены понадобится 44 секции. Однако, подразумевается, что стена будет высотой в четыре этажа, поэтому необходимо будет усиление. Так как к нижнему уровню будут добавлены еще три, то на каждые полные и неполные 50’ потребуется 3 дополнительных модуля. Следовательно, для поддержки второго уровня необходимы 26 дополнительных модулей. Поскольку на втором уровне будут стоять еще два, то на каждые 50’ длины понадобится еще по два модуля, а всего – 18. Чтобы поддержать верхний уровень, к третьему уровню придется добавить 9 модулей. Обратите внимание, что здесь не учитывается дополнительная стена вокруг замковых врат. Эта область работ потребует 55 секций. Итого, для всего нашего замка нам надо 285 стенных модулей. Нижний уровень главной стены (на него уйдет 70 модулей) включает гласис, но остальные 214 секций – это обычная стена.

Как видите, мы уже выполнили большую часть расчетов для строительства замка. Проектировщик хочет накрыть укрепление крышей, и разделить его на три внутренних уровня. Эти этажи будут примерно 120’x120’, т.е. площадь каждого составит 14400 кв. футов. Потребуется создать четыре таких поверхности – 3 пола, включая наземный, и крышу. Дабы упростить дело, DM согласен считать крышу плоской, несмотря на ее наклонную природу. Итого, потребуется раздобыть 57600 кв. футов деревянных полов. Поскольку каждая секция деревянной стены (в данном случае пола) имеет площадь 150 кв. футов, необходимо построить 384 подобных модуля.

Меньшие аспекты замкового проекта, вроде винтовых лестниц, внутренней меблировки и главных лестниц, считаются включенными в дополнительные расходы (см. ниже). Поскольку главный вход не является большой конструкцией, DM согласен, что его тоже можно включить в

дополнительные расходы. Будь ворота побольше, их пришлось бы считать как барбакан или надвратное укрепление.

Итак, что мы имеем? Наш замок явно требует следующего:

8 малых, квадратных башен;

70 секций стены с гласисом;

214 стандартных стенных секций

384 деревянных стенных секций (для полов и крыши).

Среднее время и стоимость строительства

Теперь, спланировав базовые строения замка, пришло время определить, сколько все это будет стоить, и как долго это будут строиться. Благодаря модульной структуре этой системы, сделать это очень легко. Просто сложите стоимость всех модулей, которые собираетесь использовать, и сложите время, необходимое для их строительства.

Получив суммы, вы узнаете базовые числа, с которыми предстоит оперировать. Рассчитанные числа – это средние время и стоимость проекта. Чтобы определить действительные время и стоимость, нам придется сделать еще несколько шагов.

Украшения

Конечно, все выше указанные числа получены из расчета на типичный замок. Если вы хотите построить изукрашенный комплекс, который будет не только крепостью, но и произведением искусства, вы можете добавить дополнительные 50% к стоимости и времени вашего проекта. Конечно, подобные строения крайне редки, и обычно зарезервированы для великого короля или могучего императора.

Меньшие строения, вроде деревянных зданий или отдельных башен, можно изукрашивать подобным образом. Далее, возможно изукрасить лишь часть замка – очевидно, это будет главное укрепление – в то же время оставив отсечные стены и внешние сооружения более обычными. Для этого просто примените увеличенную стоимость и время к выбранным вами конкретным модулям.

При желании, замок можно сделать весьма спартанским. В таких случаях он будет не самым удобным местом для проживания, но будет вполне справляться с ролью военного укрепления. Спартанские замки стоят на 25% дешевле и строятся на 25% быстрее.

Дополнительные расходы

Подразумевается, что дополнительные расходы включают ну очень много вещей, не описанных в данной системе. Сюда относится время, потраченное на вербовку и обучение рабочих, приобретение еды и жилья для строителей, и заполнение замка мебелью и т.п. по окончании строительства.

Ради простоты, дополнительные расходы всегда считаются, как добавляющие 10% к стоимости и времени. Следовательно, замок, стоящий 250000 золотых, после подсчета дополнительных расходов будет стоить 275000. Аналогично увеличится и время строительства.

Окончательные расчеты

Установив основную и дополнительную стоимость, вы можете точно вычислить, сколько времени займет строительство вашего замка, и сколько вашего ценного золота скажет вам: «Прощай», - пока все не закончится. Для этого просто сложите основные и дополнительные числа, которые вы уже рассчитали, и умножьте их на производственный модификатор (ПМ), полученный в первой части процедуры строительства замка.

Замок на болотах

Возвращаясь к проекту «Замка на болотах», мы можем подсчитать необходимые стоимость и время:

Восемь модулей малых квадратных башен стоят всего 112000 золотых и требуют 6720 человеконедель работы.

Для наших стен требуются 70 секций с гласисом, что требует 3080 человеконедель строительства и 50400 золотых финансирования.

Для верхних уровней наших стен потребуются 214 стандартных секций, на сумму 6420 человеконедель и 107000 золотых.

Для деревянных полов и крыши потребуется 384 секции деревянной стены. Общее время, необходимое для этой фазы строительства, 384 человеконедель, а общая стоимость – 1920 золотых. Как видите, это дешево, по сравнению с остальным проектом.

Никто не собирается полностью украшать замок – в конце концов, он стоит посреди болота. Однако, рыцарь, который в нем поселится, не должен терпеть неудобства. Следовательно, замок не будет и спартанским. Стоимость и время строительства остаются без модификаций.

Таким образом, общая стоимость строительства этого замка составит 271320 золотых. Добавив дополнительные расходы (которые, выясняется, составят 27132 золотых), мы доведем наш итог до 298452 – довольно много денег.

Что до времени строительства, наше базовое число составит 16604 человеконедель труда. Добавив наши 10% дополнительного времени, мы получим итог в 18264 человеконедель – работы тоже будет немало.

Мы уже почти закончили, но теперь следует вспомнить, что эти числа подразумевают, что работать доведется в прекрасных средних условиях. «Замок на болотах» будет строиться в регионе болот, далеко от своей базы снабжения. Все эти вещи являются частью нашего ПМ, который мы определили в первой части планирования равным 2,81.

Нашим следующим шагом будет умножить наши самые последние числа для стоимости и времени на наш ПМ. Проделав это, мы обнаружим, что на самом деле наш замок потребует 51322 человеконедель. Далее, стоить это будет ошеломляющие 838650 золотых.

Рабочая сила

После того, как планы замка завершены на пергаменте, пришло время взяться за настоящее строительство вашего замка. Первым, что надо решить в этой фазе, будет ваша рабочая сила. Полученные выше цены подразумевают, что вы будете строить замок целый год.

Теперь вам следует получившееся время строительства разделить на 52. Результатом сих вычислений будет число людей, которых надо нанять, чтобы управиться с работой за один год. Подразумевается, что стоимость содержания такого числа ваших рабочих включена в стоимость вашего замка. Таким образом, если вы не будете заниматься чем-либо еще в это время, то будете в состоянии построить ваш замок за 52 недели.

Большая рабсила

Чтобы увеличить скорость возведения замка, планировщики могут захотеть нанять дополнительных работников. Подразумевается, что наем одного работника, в среднем, обойдется в 10 золотых в неделю на все время проекта. Хотя типичный работник будет получать зарплату лишь в 1 золотой в месяц, к ним прилагаются умелые бригадиры и ремесленники, чья зарплата гораздо больше. Кроме того, эта стоимость подразумевает, что их будут кормить, селить и обучать.

Если планировщик сможет наскрести достаточно денег (и найдет достаточно охочих работников), чтобы удвоить количество рабочих, то строительство будет завершено через 75% расчетного времени. Учетверение числа рабочих снизит время строительства до 50% от расчетного. Дальнейшее увеличение рабсилы не разрешается.

До того, как вы рассчитаете стоимость для этих новых работников, просмотрите разделы о «Героических персонажах», «Магических предметах» и «Монстрах». Лишь определив влияния этих разделов, возвращайтесь сюда и выясните новую длительность строительного проекта (в неделях). Умножьте ее а число дополнительных людей, которых наймете, а полученное произведение умножьте на 10 – это будет стоимость для увеличенной рабсилы. Прибавьте эту сумму к стоимости замка в целом и не мучайтесь с еженедельными жалованиями.

Меньшая рабсила

Если вопрос упирается в деньги, а времени вдосталь, у планировщика может родиться мысль о сокращении рабсилы. С каждым рабочим, на которого уменьшается их общее количество, стоимость замка снижается на 10 золотых на все время проекта.

Если удалено достаточно рабочих, чтобы их численность составила лишь 75% от стандартной, время строительства удваивается. Если рабочая сила уменьшена вполовину от стандартной, время строительства учетверяется. Уменьшение рабочей силы ниже 50% невозможно.

Вполне возможно уменьшить число рабочих ниже стандартного без увеличения необходимого времени, если привлечь героических персонажей, магические предметы и монстров (сие описано в последующих трех разделах) – они увеличат уровень рабсилы до стандартной величины. Например, если группа игровых персонажей способна выполнять работу 100 человек, тогда можно нанять на 100 рабочих меньше и сэкономить соответствующую сумму денег.

Когда вы определите новую продолжительность проекта (в неделях), умножьте ее на 10 – это будет сумма, сэкономленная на уменьшении рабсилы. Вычтите сэкономленное из стоимости замка и не мучайтесь с еженедельными жалованиями.

Героические персонажи

Как игровые персонажи, так и высокоуровневые НИПы могут значительно увеличить рабсилу. Это происходит прежде всего благодаря их большему опыту и бывалости, равно как и их изначально высшему предназначению. В конце концов, эти особые люди доказали, что они являются гораздо большим, чем средними гражданами, в противном случае, они не стали бы героями!

Как правило, любой не пользующийся магией персонаж способен выполнять работу одного человека за каждый свой уровень. Например, вор 6-го уровня может выполнять работу шести нормальных работников. Подразумевается, что вору необязательно быть частью рабочей бригады, его дело – снабжение, он добывает хорошие товары по доступной цене, и присматривает, чтобы местные бандиты и преступные синдикаты не вмешивались в проект.

Персонажи, способные применять магию, могут оказать огромную помощь, когда привлекаются к строительству замка. В конце концов, подумайте о выгодах заклинаний «формировать камень» и «желание» при строительстве. Простоты ради, каждый пользующийся заклинаниями персонаж, присоединившийся к строительным силам, считается как один работник, за каждый свой уровень. Кроме того, он считается как один работник за каждый круг заклинания, который он может колдовать в течении дня. Не забудьте включить все призовые заклинания, которыми может быть одарен высокомудрый жрец.

Например, волшебник 5-го уровня будет способен работать за 16 человек. Он считается за пятерых благодаря своему уровню. Кроме того, в течении дня он может наложить четыре заклинания 1-го круга (что считается еще за четырех рабочих), два заклинания 2-го круга (еще четверо), и одно заклинание 3-го круга (еще трое).

Не следует недооценивать важность магии при строительстве замка, ведь волшебник 20-го уровня может выполнять работу более чем 180 обычных людей! И хотя игровые персонажи всегда вольны работать на проекте, DM'у следует сделать вербовку высокоуровневых НИПов занятием дорогим и, скорее всего, требующим отдельного приключения.

Магические предметы

Некоторые магические предметы, вроде «пилы могучей порезки» или «лопаты колоссальных раскопок» обладают очевидной ценностью в деле строительства замка. В случаях, когда возникают какие-то вопросы в связи с полезностью отдельного предмета, DM выносит суждение, является ли данный предмет полезным или нет. Например, зачарованный щит вряд ли пригодится при строительстве замка, хотя «рукавицы силы великана-людоеда» могут пригодиться.

Как правило, если предмет хорошо приспособлен к строительным работам, типа «мотыги титанов», тогда он заменяет количество людей, равное 5% от вознаграждения опытом за его изобретение. Следовательно, «лопата колоссальных раскопок» считается за 5% от 1000 очков или 50 человек.

Если кажется имеющим какое-то возможное применение, типа «палочки молний» (ее можно использовать при расчистке земли или выкапывании фундамента для замка), тогда он стоит 1% от соответствующего вознаграждения опытом. Следовательно, вышеупомянутая палочка считается за 40 человек.

Предметы, которые, по мнению DM'а, не имеют конкретного применения в строительных делах, типа «кольца регенерации» или «эльфийских сапог» не считаются за рабочих. Если DM выносит вердикт о бесполезности предмета, игроку-владельцу дается последнее слово, чтобы объяснить, чем, по его мнению, предмет может быть полезен. Если DM внемлет его словам, вердикт может быть пересмотрен.

Монстры

Вполне возможно, чтобы персонажи завербовали монстров для помощи в строительстве замка. Многих монстров, перечисленных в различных «монструозных компендиумах», можно принудить к службе, хотя некоторые будут для этого годиться больше, чем другие.

Если у игроков есть средства заполучить рабочих-монстров, DM должен определить, насколько они годятся для подобной работы. Если они не прочь сожрать кого-нибудь из рабочих, то их следует считать плохо пригодными. Аналогично, если у них мало талантов, или способностей в подобных вещах (например, у единорога), их следует считать бесполезными или плохо пригодными.

Если монстр хорошо приспособлен к строительным работам, вроде каменного великана, кентавра или страшилы, он стоит 5% опыта, получаемого за победу над ним. Как правило, в эту категорию попадают большинство гуманоидов законного, нейтрального или доброго мировоззрения.

Если монстр в чем-то годится, но имеет недостатки, он стоит 1% опыта. В эту категорию попадают большинство хаотичных или злых гуманоидов, равно как и те, у кого ограничения в движении или ловкости. В эту категорию попадают драконы, так как у них нет конечностей для манипуляций.

Полностью бесполезные для строительства монстры, типа зеленой слизи или визгуна, ничего не дадут для свершения работы.

Рабочие сезоны

После того, как время и стоимость строительства будут изменены, чтобы отобразить усилия игровых персонажей, их заклинаний и магических предметов, и изменений в размере рабсилы, DM'у необходимо снова учесть местный климат.

Мы теперь знаем, сколько займет строительство замка, если работникам ничто не помешает. Конечно, благодаря погоде и подобным факторам, невозможно работать каждый день. Например, регион с суровыми зимами и славящийся яростными бурями весной и осенью, может сделать невозможным для работы 75% года! Это означает, что строительство замка потребует, в среднем, четырех календарных лет.

Чтобы определить реально доступное для работы число недель в данном регионе, обратитесь к его ПМам для климата и поверхности грунта. Перемножив эти числа, получим «Модификатор рабочего времени (МРВ)», который составит от 0,75 до 12,00.

Далее, разделите 52 (число недель в году) на МРВ, что даст нам число недель, пригодных для работы в данном году. Обратите внимание, что в некоторых случаях, у вас получится больше пригодных недель, чем их есть в году. В таком случае, подразумевается, что климат настолько благоприятен, что ваша работа ведется весьма быстрыми темпами, и что вы способны сделать намного больше, чем обычно можно было бы ожидать.

Замок на болотах

Теперь вернемся к нашему прекрасному примеру – «Замку на болотах». Как вы помните, текущие расчеты показывают, что строительство замка обойдется нам в 838650 золотых. Весь проект, как явствует из нынешнего, займет 51322 человеконедели. Так продолжим же процесс, пройдя этапами, только что описанными.

Наш первый этап – определить величину стандартной рабсилы. Для этого мы разделим текущее время, необходимое для постройки (51322 человеконедели) на 52. Результат, 987, это количество людей, которых необходимо нанять, чтобы закончить замок за 52 недели подряд. Подразумевается, что в цену замка уже включена их стоимость.

Поскольку с точки зрения короля и его советников опасности болот представляют собой растущую проблему, они решают учетверить рабсилу и попытаться завершить замок в половину обычного срока. Следовательно, им надо нанять 2961 дополнительного работника. Перед тем, как мы определим стоимость подобного увеличения, мы должны посмотреть, какой вклад могут сделать игровые персонажи, которым поручено строительство замка.

Рыцарь – будущий лорд замка – является паладином 12-го уровня. В качестве такового он считается за 18 работников – 12 за уровень опыта плюс шесть за свою способность колдовать заклинания.

У паладина четверо товарищей. Двое из них колдовать не могут – вор 10-го уровня и воин 11-го, они считаются за 21 рабочего. Колдовать могут волшебник 10-го уровня (он выполнит работу 49 человек) и жрец 9-го уровня с Мудростью 17 (может работать за 52 человека).

Следовательно, все игровые персонажи могут выполнить работу 140 человек.

Помимо своих собственных сил, у группы есть немало магических вещей, которые они хотят использовать, чтобы ускорить строительство. У паладина есть комплект «Пластинчатого доспеха эфирности» и меч «святой мститель», Но DM считает, что эти предметы делу не помогут. Аналогично, DM считает, что прочее магическое оружие и доспехи членов группы будут ни чем не лучше.

Жрец, однако, раздобыл пару «рукавиц силы великана-людоеда», которые, по мнению DM'а, могут на что-то сгодиться. Следовательно, жрец может сэкономить на найме 10 работников (1% от 1000 XP).

Воин раздобыл «лиру строительства». DM согласен, что она будет весьма полезна в деле строительства. Следовательно, магический предмет воина может выполнить работу 4000x5%=200 человек!

Учитывая все вышесказанное, мы теперь видим, что персонажи могут сделать великий вклад в постройку «Замка на болотах». Они и их магические предметы могут выполнить работу 350 человек. Да они и впрямь парни, о которых «былинники речистые ведут свой сказ»!

Для дальнейшего ускорения процесса персонажи призвали задолжавшего им каменного великана. DM согласен, что каменный великан – великолепный выбор для подобной работы. Он будет стоить 5% от своего опыта (8000). Другими словами, каменный великан в одиночку может заменить 400 человек! Кроме того, DM решает, что два сына каменного великана присоединятся к своему отцу для работы над замком. Однако, каждый из них считается только за 200 человек – ведь они еще дети.

Когда все это сказано и сделано, игровые персонажи, их магические предметы и их моструозные союзники могут заполнить вакансии 1150 человек.

Возвращаясь к вопросу о дополнительных работниках, мы обнаруживаем, что короне все еще необходимо нанять и содержать 1811 человек. Поскольку время строительства замка будет уменьшено вполовину благодаря их усилиям, необходимо будет оплатить лишь 26 недель работы. По 10 золотых на работника дадут сумму в 470860 золотых. Эта цифра может показаться высокой, но помните, что усилия игровых персонажей предотвратили найм еще 1150 работников и сэкономили короне почти 300000 золотых. Король несомненно запомнит их деяния!

Разобравшись с этим, обратим же наше внимание на погоду и условия работы. Поскольку климат вокруг замка умеренный (ПМ 1,25) а поверхность грунта – болото (ПМ 2,00), мы получаем МРВ 2,50. Следовательно, для работы над замком пригодна только 21 неделя в году. Поскольку требуются 26 недель, проект будет завершен примерно за 14 календарных месяцев, если все пойдет хорошо.

Ежемесячные события

Пока строится замок, события могут пойти отнюдь не так, как планировалось. Каждый месяц рефери должен бросать 1d100 по следующей таблице, проверяя, случились ли незапланированные угрозы да события. Рефери вправе дополнять и подгонять эту таблицу, чтобы она лучше подходила к его кампании.

1d100	Событие
01 - 65	Ничего необычного
66 - 75	Плохая погода
76 - 81	Суровая непогода
82 - 83	Атака монстров
84 - 85	Разбойники с большой дороги
86 - 87	Местные беспорядки
88 - 89	Недовольство рабочих
90 - 91	Набег
92 - 93	Призыв к оружию
94 - 95	Гражданская война
96 - 97	Монарший визит
98 - 99	Плохие знамения
00	Стихийное бедствие

Ничего необычного

Чаще всего месяц проходит без каких-либо неординарных происшествий. В этом случае полные четыре недели строительства завершаются без значительных несчастных случаев и неприятностей.

Плохая погода

В зависимости от местности, это может быть что угодно от песчаной бури до серии бурь с молниями либо снежного бурана. В любом случае, в течении всего месяца невозможно работать. Обратите внимание, имеется в виду, что плохая погода не длится целый месяц, а, что, скорее, большая часть работы в этот период тратится на противостояние погоде. Например, ожидание, пока земля просохнет после сильного ливня, уборка песка/снега после песчаной/снежной бури и так далее.

Суровая непогода

Суровая непогода по настоящему опасна. Она не только останавливает работу на месяц, как это сделала бы плохая погода, но отбрасывает проект на 2-8 (2d4) недель назад. Чтобы не усложнять жизнь DM'у, просто бросьте 2d4 и добавьте столько недель к дате завершения проекта.

Атака монстров

В ваших краях объявился какой-то монстр или большая зверюга! Из-за того, что он охотится, либо еще как-то пакостит, строительная бригада теряет 2-20 (2d10) работников. Расходы на похороны составят 100 золотых на каждого человека. Разобравшись с этим, персонажи должны найти и уничтожить зверя. DM'у следует выделить это в отдельное приключение. И пока зверя не выследят и не уничтожат, либо утихомирят по-другому, ни о какой работе не может быть и речи.

Разбойники с большой дороги

Банда воров и убийц начала промышлять на путях снабжения замка. Из-за этих грабежей скорость работы падает в два раза (так и есть, работа на одну неделю делается за две), пока с ними не разберутся. Как и в предыдущем случае, решение этой проблемы DM'у следует сделать отдельным приключением.

Местные беспорядки

Действия рабочих либо игровых персонажей возмутили местное население, и оно больше не поддерживает строительство замка. В действительности они требуют прекратить все работы и срыть уже существующие постройки. Работа останавливается на 1d4 недель. Спустя это время строительство может возобновиться, но если проблема не решена, скорость падает в два раза (работа на одну неделю делается за две). Лучше всего возрождать веру общественности в проект ролевым отыгрышем, кроме чего могут потребоваться (а могут, и нет) денежные пожертвования как «знак добрых намерений».

Недовольство рабочих

Рабочие чем-то недовольны. Возможно, у них разыгрался комплекс неполноценности, из-за того, что большой объем работы выполняется магическими предметами, а возможно все дело в условиях работы. Какова бы ни была причина, если им не увеличить жалование, вся работа остановится на 3-18 (3d6) недель, пока не навербуют новых рабочих. Чтобы работа не встала, каждому из рабочих надо платить на 5 золотых в неделю больше до конца строительства. Например, 1500 рабочих, которым еще 12 недель работать на проекте, потребуют компенсации в размере 90000 золотых. Чтобы не мучаться с расчетами, можно заплатить сразу за весь оставшийся период.

Набег

Соседствующая сила, будь то иное королевство, либо просто могущественное племя орков, подготавливает и совершает атаку на замок. Их численность будет примерно равна числу рабочих в замке, что делает битву честной.

Есть немало способов разрешить такую битву, но мы рекомендуем правила «BATTLESYSTEM» и справочный материал представленный в данной книге. Если группу не вдохновляет массовое сражение, можно сделать это в виде приключения. Однако надо отвоевать хотя бы часть большой битвы, в которой персонажи будут играть важную роль.

По желанию DM'а событие можно разрешить простым уничтожением 33-90% (30+3d20) работников. Сии герои пали, защищая свой замок, и заслужили хороших похорон и пансиона для своих семей. Считается, что на это расходуется оставшаяся часть их жалованья. Кроме того, на оставшуюся часть проекта необходимо нанять новых работников по цене 10 золотых в неделю. Рассчитайте эту сумму прямо сейчас и заплатите авансом, чтобы избежать долговременным подсчетов.

Призыв к оружию

Королевство в войне! Король призывает своих вассалов послать ему помощь войсками или деньгами. Персонажи сами решают, что они пошлют.

Если персонажи выбрали послать золото, то ожидаемая сумма составит 5% от общей стоимости замка. Следовательно, замок, стоящий 2500000 золотых монет, потребует взноса в 125000 золотых.

Если персонажи решать послать войско, они должны попрощаться с 25% работников до конца проекта. Независимо от нового количества работников, скорость строительства замедляется до половинной (работа на одну неделю делается за две) из-за ухудшения снабжения и забот о будущем королевства.

Также существует возможность, что персонажи откажутся выполнять приказ, хоть это и нарушит их клятвы королю. Если они это сделают, их заклеймят как негодяев и повинных в чем угодно, начиная от нападения на королевские войска до восстания среди местного населения и рабочих. Сомнительно, чтобы враги короля обращались с ними лучше, ибо персонажи доказали, что не стоят доверия.

В любом из указанных случаев, ожидается, что персонажи отправятся в королевский замок, чтобы лично сообщить ему о своем выборе. Это должно быть приключением, спланированным и проведенным DM'ом.

Гражданская война

Одни из королевских вассалов восстал! Персонажи связаны вассальной клятвой помогать королю в войне. Их выборы во многом схожи с «призывом к оружию», за исключением того, что они могут выбирать, поддержать ли им существующего правителя, либо узурпатора. Неверный выбор обойдется им весьма дорого. Если они поддержат короля, а тот потерпит поражение, их положение не будет способствовать переговорам с новым правителем. Если поддержат узурпатора, и он проиграет, тогда, будучи изменниками короны, они будут либо казнены, либо изгнаны из королевства.

Такая ситуация изобилует возможностями для приключений, и хороший DM потребует много ролевой игры, до того, как гражданская война приблизится к концу. Как и в случае с призывом к оружию (выше), ожидается, что персонажи лично предстанут перед королем (и возможно его соперником), чтобы объяснить свои действия и сообщить о своем решении.

Монарший визит

Король собирается проинспектировать работы над замком. Его визит создает великолепную среду для ролевой игры, где персонажи пытаются доказать свою благодарность за право построить сей замок во имя короля, и произвести на него хорошее впечатление. Однако монаршее присутствие отрицательно сказывается на ходе работ, поскольку все должны прекратить работать, чтобы место выглядело по возможности красиво для его монаршего высочества. Всего теряется 1-4 (1d4) недель.

Плохие знамения

Возможно, звезды плохо расположились, либо черная кошка завелась на стройучастке. Как бы там ни было, персонажам рекомендуется прекратить все работы в замке на 1-6 (1d6) недель.

Если они решают проигнорировать это предупреждение, то каждую неделю на время кризиса они должны делать бросок по таблице событий. Кроме того, все броски в 10 и меньше должны перебрасываться, ибо знамения неблагоприятны. Дополнительный бросок «плохие знамения» увеличивает продолжительность опасного периода и требует перебрасывания всех бросков от 20 и ниже. Дальнейшие результаты «плохие знамения» увеличивают угрожающее время, но не требуют дальнейших модификаций бросков.

Стихийное бедствие

Наиболее ужасное из событий, стихийное бедствие может варьироваться от землетрясения или извержения вулкана до наводнения, торнадо, либо падения метеорита. Что бы ни произошло, от замка останутся развалины. Вся работа на текущий момент пропадает, а

оставшуюся часть бюджета поглощают работы по расчистке. Если коротко – идите назад, на клеточку один.

Из-за жестокости события, DM поощряется дать персонажам шанс пресечь бедствие (или уменьшить его эффект) – приключение. Нелегок будет их поиск, ибо, проиграв, могут запереть на зам**о**к свою мечту о з**а**мке (извините за каламбур).

Замок на болотах

Что ж, строительство замка наконец-то началось! DM бросает на события для первых четырех недель строительства. Выпало 31, так что никаких событий в первый месяц. Бросок для второго месяца – 61, снова «все, как обычно». Итак, строительство идет строго по плану!

Бросок для следующего месяца – и 78, значит, погода испортилась окончательно. Не только ничего не будет сделано в этом месяце, что отодвигает дату окончания на 4 недели, но и DM бросает 2d4, что отодвигает проект еще на 7 недель! Это почти катастрофа. Из-за погоды сроки, остававшиеся до завершения проекта, увеличились с 18 до 29 недель.

Приближается бросок для четвертого месяца. Персонажи и работники надеются, что он будет лучше. Бросок! 94 – а это значит «гражданская война» в королевстве. Персонажи решают поддержать короля и отправляются к нему с этим известием. Однако, будучи при дворе, они пытаются «соскользнуть с крючка», убеждая короля, что ничем не могут помочь его военным усилиям. Они указывают на повреждения, причиненные замку суровой непогодой прошлого месяца, и напоминают Его Величеству о важности замка для защиты от болотных монстров. DM решает, что они хорошо сделали свое дело, показав свою преданность короне, и заслуживают перерыва после событий последнего месяца. Король соглашается, что их усилия по завершению замка гораздо важнее, и, что он сам может справиться с повстанцами. DM не только освобождает игроков от их обязанностей, но и не назначает им обычного штрафа, связанного с этим событием. Итак, месячная работа идет, как планировалось, и до завершения замка остается лишь 25 недель.

Бросок для следующего месяца 29, что дает еще четыре недели, чтобы потрудиться как следует. Теперь остается 21 неделя работ над замком. Однако уже прошло 20 недель и сезон (продолжительностью всего лишь в 21 неделю) подходит к концу. Персонажи распоряжаются прекратить работу до следующего года, и закатывают грандиозный пир, чтобы отблагодарить рабочих за их усилия в последние несколько месяцев.

Зима проходит в болотах, и работа готова снова начаться в следующем году. Однако для первых четырех недель выбрасывается 98, что означает плохие знамения. Персонажи решают остановить работу и подождать, пока вещи не улучшаться. Пять недель проходит без происшествий, и плохие знамения исчезают с горизонта. Можно снова начинать строительство.

Для следующего месяца выбрасывается 19, означая ясное небо для строителей замка. Теперь остается только 17 недель работы.

И еще три месяца проходят без проблем. Еще двенадцать недель работы добавлено к проекту, оставляя только 5. Однако зима приближается, и работу надо прекратить до следующего года.

Начинается следующий сезон, и плохая погода откладывает проект на четыре недели. Да, это расстраивает персонажей, но они помнят о трудностях первого года и считают, что им еще повезло.

Строительство продолжается, поскольку для следующего месяца выброшено 27 – еще четыре недели работы сделано. Конец прямо за углом! Остается всего-навсего одна неделя работы!

Но те из вас, кто читал «Источники кампании и руководство по катакомбам», знают, что «Замок на болтах» обречен. Последний бросок по таблице событий... 00! Стихийное бедствие. DM устраивает приключение, чтобы дать игрокам шанс предотвратить его, но им не удается. Большое наводнение поднимает уровень воды в болотах, размягчая почву, и... Башня навеки погружается в трясину.

Когда последние зубцы на стенах окончательно поглощаются грязью и водой, помогавший им каменный великан оборачивается к своим сыновьям. «Вот почему вам никогда не следует строить замок на болоте».